

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Edukatif Siswa Dengan Guru Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto

Fida Lathifatul Widiyana¹, Syaikh Rozi², Muhammad Ali Rohmad³

Universitas Islam Majapahit, Jl. Raya Jabon No.K.,0,7, Tambak Rejo, Gayaman, Kec.

Mojoanyar, Kabupaten Mojokerto, Jawa timur 61364, Indonesia

Email: fidawidiyana08@gmail.com, Syaikhurozi418@gmail.com, alirohmad86@unim.ac.id

Abstract (English)

The rapid advancement of digital technology has significantly impacted educational interactions between students and teachers. This study investigates the influence of gadget usage on the educational interactions of students with teachers at Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto. Using a quantitative correlational method, data were collected from students and analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. The findings reveal a moderate level of gadget usage among students, coupled with a high level of educational interaction with teachers. A positive but weak correlation was identified between gadget usage and educational interaction, suggesting that while gadget use plays a role, other unidentified factors may contribute more significantly. The study concludes that controlled use of gadgets is essential to maintain and enhance educational interactions. Future research should explore additional variables that influence this relationship.

Abstrak (Indonesia)

Kemajuan teknologi digital yang pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap interaksi edukatif antara siswa dan guru. Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi edukatif siswa dengan guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto. Menggunakan metode kuantitatif korelasional, data dikumpulkan dari siswa dan dianalisis dengan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa berada pada tingkat sedang, sementara interaksi edukatif dengan guru berada pada tingkat tinggi. Korelasi yang positif namun lemah ditemukan antara penggunaan gadget dan interaksi edukatif, yang menunjukkan bahwa meskipun penggunaan gadget berperan, faktor lain yang belum teridentifikasi mungkin memiliki kontribusi yang lebih signifikan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan gadget yang terkontrol penting untuk mempertahankan dan meningkatkan interaksi edukatif. Penelitian selanjutnya perlu mengeksplorasi variabel tambahan yang mempengaruhi hubungan ini.

Article History

Submitted: 20 August 2024

Accepted: 29 August 2024

Published: 30 August 2024

Key Words

Gadget Usage, Educational Interaction, Digital Technology, Student-Teacher Interaction, Quantitative Study

Sejarah Artikel

Submitted: 20 August 2024

Accepted: 29 August 2024

Published: 30 August 2024

Kata Kunci

Penggunaan Gadget, Interaksi Edukatif, Teknologi Digital, Interaksi Siswa-Guru, Studi Kuantitatif

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang, penggunaan gadget telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan siswa. Gadget tidak hanya memudahkan akses informasi tetapi juga mengubah cara interaksi sosial, khususnya dalam lingkungan pendidikan. Namun, peningkatan penggunaan gadget menimbulkan kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap interaksi edukatif antara siswa dan guru. Menurut data Badan Pusat Statistik, kepemilikan gadget di Indonesia meningkat dari 65,87% pada tahun 2021 menjadi 67,88% pada tahun 2022, menunjukkan pertumbuhan signifikan dalam adopsi teknologi ini.

Interaksi edukatif, yang idealnya terjadi melalui komunikasi langsung dan tatap muka, kini terancam oleh dominasi interaksi virtual yang difasilitasi oleh gadget. Hal ini dapat mengarah pada penurunan kualitas interaksi antara siswa dan guru, yang pada gilirannya

mempengaruhi proses pembelajaran secara keseluruhan. Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Safitri dan Elsanti (2022), menunjukkan adanya korelasi antara penggunaan gadget dan perubahan interaksi sosial di lingkungan sekolah, mengindikasikan bahwa gadget dapat mempengaruhi dinamika hubungan antara siswa dan pendidik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi edukatif di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional untuk menganalisis hubungan antara kedua variabel tersebut. Dengan memahami sejauh mana gadget mempengaruhi interaksi edukatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam era digital ini.

KONSEP TEORI

Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam lingkungan pendidikan, telah menjadi fenomena yang tidak terelakkan. Untuk memahami pengaruhnya terhadap interaksi edukatif antara siswa dan guru, penelitian ini berlandaskan pada teori determinisme teknologi yang dikemukakan oleh McLuhan. Teori ini menekankan bahwa perkembangan teknologi, termasuk gadget, memiliki peran sentral dalam membentuk struktur sosial dan interaksi manusia. McLuhan menggarisbawahi bahwa teknologi tidak hanya dipengaruhi oleh dinamika sosial tetapi juga secara aktif membentuk tatanan sosial dan perilaku manusia (Waruwu, Usman, Al Jamiliyati, et al., 2024).

Selain itu, konsep interaksi edukatif yang diusulkan oleh Djamarah (2014) juga menjadi landasan penting dalam penelitian ini. Interaksi edukatif didefinisikan sebagai hubungan timbal balik yang bersifat aktif antara guru dan siswa, di mana proses ini melibatkan komunikasi yang efektif dan tujuan pendidikan yang jelas. Djamarah menekankan bahwa interaksi edukatif memerlukan prosedur yang terencana, materi yang relevan, serta aktivitas siswa yang dinamis untuk mencapai hasil yang optimal.

Teori-teori ini memberikan kerangka konseptual yang kuat untuk meneliti hubungan antara penggunaan gadget dan interaksi edukatif. Dengan memahami bagaimana gadget mempengaruhi pola interaksi ini, penelitian ini dapat menguji dan menganalisis sejauh mana teknologi modern berdampak pada kualitas pendidikan. Keselarasan antara teori determinisme teknologi dan konsep interaksi edukatif memungkinkan penelitian ini untuk mengidentifikasi dan menguji hipotesis yang berkaitan dengan penggunaan gadget dalam konteks pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional untuk mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi edukatif siswa dengan guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto. Desain penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan menganalisis hubungan antara dua variabel utama, yaitu tingkat penggunaan gadget oleh siswa dan kualitas interaksi edukatif dengan guru.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto, dengan sampel yang diambil secara acak (random sampling). Pengambilan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan representasi yang cukup dari populasi, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Sampel yang digunakan terdiri dari siswa kelas X dan XI, yang dipilih karena dianggap paling relevan dengan konteks penelitian.

Instrumen utama yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket atau kuesioner, yang disusun berdasarkan indikator-indikator yang relevan dengan variabel penelitian. Angket ini dirancang untuk mengukur intensitas penggunaan gadget oleh siswa serta mengevaluasi kualitas interaksi edukatif mereka dengan guru. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji sebelum digunakan untuk memastikan keakuratan dan konsistensi data yang diperoleh.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik sampel dan distribusi data, sedangkan analisis inferensial, termasuk uji regresi linear sederhana, digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan menentukan adanya korelasi antara variabel penggunaan gadget dan interaksi edukatif. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 21 untuk memastikan keakuratan hasil analisis (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penggunaan Gadget oleh Siswa

Dalam penelitian ini, data penggunaan gadget oleh siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto dikumpulkan menggunakan kuesioner dengan 20 butir pernyataan. Skala Likert 5-poin digunakan untuk menilai frekuensi dan intensitas penggunaan gadget, dengan skala mulai dari 1 (tidak pernah) hingga 5 (sangat sering). Hasil dari kuesioner ini kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan perangkat lunak SPSS V21.

Tabel Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget di bawah ini menunjukkan bahwa nilai tertinggi penggunaan gadget oleh siswa adalah 92, sedangkan nilai terendah adalah 53. Rerata penggunaan gadget siswa adalah 72, dengan median 72 dan modus 72. Simpangan baku sebesar 7.142 menunjukkan variasi yang signifikan dalam data yang diperoleh.

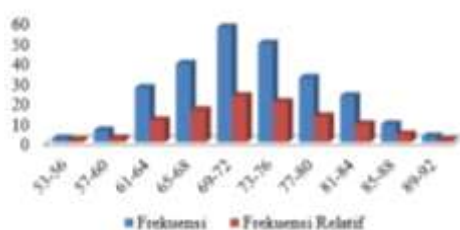
Tabel 1. Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget

No.	Kelas	Frekuensi (N)	Frekuensi
	Interval (K)		Relatif (%)
1	53-56	2	1
2	57-60	6	2
3	61-64	27	11
4	65-68	39	16
5	69-72	57	23
6	73-76	49	20

7	77-80	32	13
8	81-84	23	9
9	85-88	9	4
10	89-92	3	1
Total		247	100

Distribusi frekuensi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam kelas interval 69-72, dengan 57 siswa atau 23% dari total populasi berada dalam kategori tersebut. Sedangkan interval terendah adalah 53-56 dengan hanya 2 siswa (1%).

Gambar 1. Grafik Histogram Penggunaan Gadget Siswa



Grafik Histogram Penggunaan Gadget Siswa di bawah sebelumnya, menggambarkan bahwa mayoritas siswa menggunakan gadget dengan frekuensi sedang hingga tinggi. Penggunaan gadget oleh siswa sebagian besar dipengaruhi oleh aktivitas di media sosial dan aplikasi pembelajaran. Durasi penggunaan gadget berkisar antara 2 hingga 4 jam per hari, dengan sebagian besar siswa menggunakan gadget selama lebih dari 3 jam per hari. Analisis ini memberikan gambaran bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa cukup intensif dan bervariasi, yang berdampak pada aktivitas belajar mereka sehari-hari.

Deskripsi Data Interaksi Edukatif

Penelitian ini mengukur interaksi edukatif antara siswa dan guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto menggunakan kuesioner yang terdiri dari 20 butir pernyataan. Kuesioner ini diadaptasi dengan skala Likert 5-poin, di mana siswa diminta untuk menilai sejauh mana mereka terlibat dalam interaksi edukatif dengan guru. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan perangkat lunak IBM SPSS V21.

Tabel 2 di bawah ini menampilkan rata-rata nilai interaksi edukatif siswa dengan guru. Berdasarkan hasil analisis, rerata nilai interaksi edukatif adalah 77,14, dengan nilai median 77,00 dan modus 75. Simpangan baku sebesar 8,769 menunjukkan variasi yang moderat dalam distribusi data.

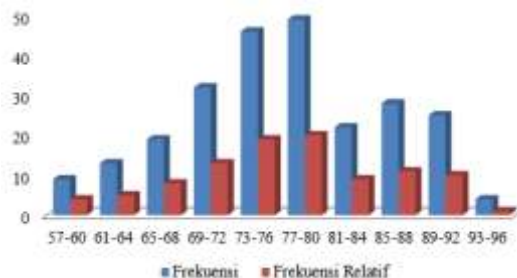
Tabel 2. Rata-rata Nilai Interaksi Edukatif Siswa dengan Guru

No.	Kelas Interval (K)	Frekuensi (N)	Frekuensi Relatif (%)
1	57-60	9	4
2	61-64	13	5

3	65-68	19	8
4	69-72	32	13
5	73-76	46	19
6	77-80	49	20
7	81-84	22	9
8	85-88	28	11
9	89-92	25	10
10	93-96	4	1
Total		247	100

Distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kelas interval 77-80, dengan 49 siswa atau sekitar 20% berada dalam kategori ini. Sementara itu, interval terendah adalah 93-96 dengan hanya 4 siswa (1%).

Gambar 2. Grafik Histogram Interaksi Edukatif



Grafik Histogram Interaksi Edukatif sebelumnya, menggambarkan bahwa sebagian besar siswa mengalami interaksi edukatif yang tinggi dengan guru, yang mencerminkan hubungan positif antara keterlibatan aktif siswa dalam kelas dan respon guru yang mendukung.

Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa interaksi edukatif antara siswa dan guru di MAN 1 Mojokerto cukup baik, dengan sebagian besar siswa berada dalam kategori interaksi edukatif yang tinggi. Kualitas interaksi ini ditandai oleh keaktifan siswa dalam kelas, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan respon guru yang mendukung. Data ini mengindikasikan bahwa lingkungan belajar yang kondusif telah tercipta di MAN 1 Mojokerto, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan.

Hasil Uji Korelasi

Uji korelasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur hubungan antara penggunaan gadget dan interaksi edukatif siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto. Uji ini menggunakan regresi linear sederhana, dengan hasil yang dirangkum dalam Tabel Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error		
(Constant)	52.835	5.489		9.626
Penggunaan Gadget	0.336	0.075	0.273	4.449

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa koefisien regresi untuk penggunaan gadget adalah 0,336, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan gadget akan meningkatkan interaksi edukatif siswa sebesar 0,336. Nilai t hitung sebesar 4.449 dengan signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa hubungan ini signifikan pada tingkat kepercayaan 95%.

Hasil analisis menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan gadget dan interaksi edukatif, meskipun korelasi ini tergolong lemah. Koefisien korelasi (R) sebesar 0,273, yang berarti bahwa meskipun ada hubungan positif, kekuatan hubungan ini tidak terlalu kuat. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,071 menunjukkan bahwa penggunaan gadget hanya menjelaskan sekitar 7,1% dari variasi interaksi edukatif siswa, sedangkan sisanya kemungkinan besar dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak teridentifikasi dalam penelitian ini.

Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap interaksi edukatif, pengaruh tersebut relatif kecil, dan faktor-faktor lain kemungkinan lebih dominan dalam menentukan kualitas interaksi edukatif di sekolah.

Interpretasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi positif, meskipun lemah, antara kedua variabel tersebut. Temuan ini sejalan dengan teori determinisme teknologi yang dikemukakan oleh McLuhan, di mana teknologi, termasuk gadget, memiliki peran sentral dalam membentuk tatanan sosial dan interaksi manusia, termasuk dalam konteks pendidikan.

Menurut McLuhan, teknologi tidak hanya dipengaruhi oleh dinamika sosial, tetapi juga secara aktif membentuk struktur sosial dan perilaku manusia. Dalam konteks ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat mempengaruhi interaksi edukatif siswa dengan guru, meskipun pengaruhnya cenderung lemah. Hal ini mengindikasikan bahwa, meskipun teknologi memiliki peran dalam interaksi edukatif, terdapat faktor-faktor lain yang mungkin lebih dominan dalam menentukan kualitas interaksi tersebut.

Argumentasi ini diperkuat dengan hasil analisis regresi yang menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan gadget berkontribusi pada peningkatan interaksi edukatif, tetapi kontribusinya relatif kecil, hanya sebesar 7.1%. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung teori McLuhan, tetapi juga menekankan perlunya mempertimbangkan variabel lain yang dapat mempengaruhi interaksi edukatif, seperti metode pengajaran, lingkungan belajar, dan motivasi siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan wawasan penting bahwa teknologi, khususnya gadget, memang mempengaruhi interaksi edukatif, tetapi bukan satu-satunya faktor yang berperan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor lain yang dapat meningkatkan kualitas interaksi edukatif di lingkungan sekolah.

Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini menemukan adanya pengaruh positif antara penggunaan gadget dan interaksi edukatif siswa dengan guru, meskipun dengan kekuatan korelasi yang lemah. Temuan ini sejalan dengan studi sebelumnya oleh Mutawassita & Salmiati (2020), yang juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap interaksi sosial mahasiswa. Namun, dalam studi mereka, kekuatan korelasi yang ditemukan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil penelitian ini. Hal ini mungkin disebabkan oleh perbedaan dalam kelompok sampel dan konteks pendidikan, di mana mahasiswa memiliki tingkat kemandirian dan tanggung jawab yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa sekolah menengah.

Penelitian lain oleh Safitri & Elsanti (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh pada status kesehatan mental dan interaksi sosial siswa SMP. Penelitian ini menemukan bahwa gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial, yang serupa dengan temuan penelitian ini. Namun, perbedaan utama terletak pada tingkat pengaruhnya, di mana penelitian ini menunjukkan pengaruh yang lebih moderat. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh variabel lain seperti lingkungan sekolah, metode pengajaran, dan tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi.

Selain itu, penelitian Wahyuni et al. (2023) juga menemukan adanya hubungan positif antara penggunaan gadget dan kemampuan interaksi sosial siswa di tingkat sekolah dasar. Temuan mereka mendukung hasil penelitian ini, meskipun dengan konteks usia dan tingkat pendidikan yang berbeda. Secara keseluruhan, meskipun hasil penelitian ini mendukung teori determinisme teknologi, variasi dalam kekuatan pengaruh menunjukkan bahwa faktor-faktor lain juga berperan penting dalam menentukan kualitas interaksi edukatif siswa.

Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan teori determinisme teknologi, khususnya dalam konteks pendidikan. Teori determinisme teknologi yang dikemukakan oleh McLuhan menekankan bahwa teknologi memiliki peran sentral dalam membentuk struktur sosial dan perilaku manusia. Penelitian ini memperkuat teori tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh siswa memang berpengaruh terhadap interaksi edukatif mereka dengan guru, meskipun dalam kadar yang tidak begitu kuat. Temuan ini mengindikasikan bahwa teknologi, dalam hal ini gadget, mampu memodifikasi pola interaksi antara siswa dan guru, mempertegas posisi teknologi sebagai faktor penting dalam proses pendidikan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memperluas cakupan teori determinisme teknologi dengan menambahkan perspektif baru mengenai variabilitas pengaruh teknologi. Studi ini menunjukkan bahwa pengaruh teknologi terhadap interaksi edukatif tidak bersifat seragam, melainkan dipengaruhi oleh konteks-konteks lain seperti metode pengajaran, budaya sekolah, dan tingkat keterlibatan siswa. Dengan demikian, penelitian ini mendorong revisi atau perluasan teori untuk mempertimbangkan faktor-faktor kontekstual yang dapat mempengaruhi cara teknologi diterapkan dalam pendidikan.

Implikasi Praktis

Dalam praktik pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto, hasil penelitian ini menyoroti pentingnya pengelolaan penggunaan gadget di kalangan siswa. Meskipun gadget dapat menjadi alat yang berguna untuk mendukung pembelajaran, penggunaannya yang tidak terkendali dapat mengurangi kualitas interaksi edukatif antara siswa dan guru. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang efektif untuk mengontrol penggunaan gadget di sekolah guna memastikan bahwa teknologi ini digunakan secara produktif dalam mendukung proses belajar mengajar.

Saran untuk implementasi di sekolah meliputi pengembangan kebijakan penggunaan gadget yang lebih ketat, termasuk batasan waktu penggunaan dan pengawasan yang lebih intensif selama jam pelajaran. Selain itu, sekolah dapat memanfaatkan teknologi dengan cara yang lebih terstruktur, seperti mengintegrasikan penggunaan gadget ke dalam aktivitas pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan interaksi siswa dan guru.

Strategi ini dapat divisualisasikan dengan mengimplementasikan "zona bebas gadget" di area tertentu di sekolah, serta menyelenggarakan sesi pelatihan bagi guru dan siswa tentang penggunaan gadget secara bijaksana. Misalnya, guru dapat diberikan panduan untuk memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang memungkinkan interaksi yang lebih dinamis, sementara siswa diajarkan bagaimana memanfaatkan gadget untuk kegiatan akademik yang bermanfaat, bukan sekadar hiburan.

PENUTUP

Penelitian ini menyoroti peran teknologi, khususnya penggunaan gadget, dalam membentuk dinamika interaksi edukatif antara siswa dan guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto. Dalam konteks pendidikan modern, teknologi tidak dapat dihindari dan telah menjadi bagian integral dari kehidupan siswa. Namun, seperti yang ditunjukkan dalam hasil penelitian ini, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak pada kualitas interaksi edukatif, meskipun pengaruhnya cenderung lemah.

Temuan ini mempertegas teori determinisme teknologi McLuhan, yang menyatakan bahwa teknologi tidak hanya sekadar alat, tetapi juga agen yang aktif dalam membentuk perilaku dan struktur sosial. Meskipun demikian, hasil ini juga menggarisbawahi perlunya pendekatan yang lebih bijaksana dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan. Sekolah, guru, dan pemangku kepentingan lainnya harus mengambil langkah-langkah strategis untuk memastikan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa diarahkan untuk mendukung tujuan pendidikan, bukan menghambatnya.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa meskipun gadget dapat memfasilitasi pembelajaran, pengaruhnya terhadap interaksi edukatif tidak dapat dipandang sebagai solusi tunggal. Faktor-faktor lain seperti metode pengajaran, keterlibatan aktif siswa, dan dukungan guru tetap menjadi elemen kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian, diperlukan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pendekatan pedagogis yang holistik untuk mencapai hasil pendidikan yang optimal.

DAFTAR REFERENSI

- Afriani, D., & Yuliana, K. (2022). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 9-19.
- AM, S. (2016). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asroni, I., & Ajhuri, K. F. (2022). Perubahan Perilaku Remaja Pengguna Gadget Di Desa Maguwan Ponorogo. *Rosyada: Islamic Guidance and Counseling*, 3(1), 1-11.
- Dewanti, T. C., Widada, & Triyono. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(3), 126-131.
- Direktorat Statistik Keuangan, Teknologi Informasi, & Pariwisata. (2022). *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik .
- Djamarah, S. B. (2014). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahrudin, H., & Cahyaningtyas, A. Y. (2020). Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja Di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar. *Stethoscope*, 1(2), 97-105.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Jamun, Y. M., Wejang, H., & Ngalu, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA Di Kecamatan Langke Rembong. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-7.
- Kartikaningrum, D. M., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6722-6731.
- Kirana, C. (2022). Urgensi Interaksi Edukatif Dan Definisi Kelompok Belajar Dalam Pendidikan. *Contemplate : Jurnal Studi Keislaman*, 3(01), 26-42.
- Lubis, R. R., & Gusman, M. (2022). Proses Pembelajaran Melalui Interaksi Edukatif Dalam Pendidikan Islam. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 18-33.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembang Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 58-66.

- Misbahuddin, & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mularsih, E. R., Pramita, N., & Nisrokha. (2022). Pengaruh Pola Interaksi Edukatif Guru Dan Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Plus Al Kholily Comal. *Jurnal Al Miskawaih*, 3(2), 77-96.
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 104-114.
- Mutawassita, & Salmiati. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester IV Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare. *Al Ibrah*, 9(01), 50-62.
- Pranoto, Y. K., Et al. (2022). *Dinamika Emosi Anak Usia Dini kajian Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19 (Jilid 1)*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Prastanti, N. D., Kusyanti, A., & Perdanakusuma, A. R. (2017). Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Smartphone Dengan Menggunakan Metode Structural Equation Modeling (SEM). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1(10), 1152-1161.
- Pudyastuti, R. R., et al. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.
- Putra, A. A., Wahyuni, I. W., & Alucyana. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79-89.
- Rahmat, A. (2015). *Sosiologi Pendidikan*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Ramang. (2023). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 12 Poleang Barat. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(01), 86-93.
- Rokhayati, A. T., Amin, M., Firmansyah, & Ardani. (2023). Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget Siswa Di SMAN 18 Jakarta. *Humantech : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(7), journal.ikopin.ac.id.
- Safitri, P. W. (2022). *The Effect of Gadget on Mental Health Status and Social Interactions in Students at Public Junior High School 3 Pekuncen, Pekuncen Sub-District, Banyumas Regency*. Purwokerto: UM Press.
- Setiyoko, D. T. (2022). Kajian Tentang Interaksi Sosial Peserta Didik SMP IT Ihasanul Fikri Boarding School Kabupaten Magelang. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 12(1), 793-816.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugono, Et al. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

- Sukatno. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di SMK Negeri 1 Batang Angkola. *Ritesdik Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 167-171.
- Suryani, R., Rosihandayani, Fiana, N., & Rizki, S. (2023). Analisis Penggunaan Smartphone Pada Siswa Kelas XI IPS 3 DI SMA Negeri 15 Medan Sunggal. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 9(3), 312-319.
- Wachid, S. N., & Sulistyowati, S. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar. *Fourth Prosiding Conference on Research and Community Services*, 4(1), 303-310.
- Wahyuni, P. E., Junaidi, I. A., & Firdaus, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa di SD Negeri 79 Prabumulih. *Innovative*, 3(3), DOI: <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2319>.
- Waruwu, Y., Usman, M., Al Jamiliyati, N. U., et al. (2024). *Komunikasi Dan Seni Sastra*. Bali: Intelektual Manifes Media.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana .
- Zaifullah, Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 9-18.